

**El juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integre
a los estudiantes con discapacidad**

María Auxilio Arroyave Álvarez

Título de posgrado

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Posgrado en el campo de la Educación y la Pedagogía

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., Julio de 2020

Resumen

El presente estudio, tiene por objetivo analizar el juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integre a los estudiantes con discapacidad. Para ello, inicialmente se identifica el modelo educativo en el área de la lúdica establecido en el PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín, posteriormente se propone al juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín para que integre a los estudiantes con discapacidad.

El estudio es de tipo descriptivo, así mismo se decidió implementar el método analítico y el enfoque es cualitativo. La muestra objeto de estudio se centra en los estudiantes de primaria de esta Institución especialmente los alumnos con discapacidad.

Se propone implementar la estrategia titulada “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”, en los cursos de primaria del colegio en estudio, para integrar a los estudiantes con discapacidad en el desarrollo de actividades académicas en áreas como sociales, ética, artes entre otras.

Palabras clave: Juego, Estrategia Lúdica, Integración, Discapacidad.

Abstract

The objective of this study is to analyze the game as a recreational strategy of the PEI of the Rosalía Suárez School of Medellín that integrates students with disabilities. For this, the educational model in the area of education established in the PEI of the Rosalía Suárez School of Medellín is identified, later the game is proposed as a playful strategy of the PEI of the Rosalía Suárez School of Medellín so that it integrates students with disabilities.

The study is descriptive, it will also focus on implementing the analytical method and the approach is qualitative. The sample object of study focuses on the primary students of this Institution, especially students with disabilities.

It is proposed to implement the strategy entitled "The game as an opportunity for inclusion for students with disabilities", in the elementary courses of the school under study, to integrate students with disabilities in the development of academic activities in areas such as social, ethical, arts among others.

Key words: Play, Play Strategy, Integration, and Disability.

Tabla de contenido

	pág.
1. Problema.....	7
1.1 Pregunta problema	9
1.2 Objetivos	10
1.2.1 Objetivo General	10
1.2.2 Objetivos específicos.....	10
1.3 Justificación.....	10
2. Antecedentes y marco teórico.....	11
2.1 Antecedente internacional	11
2.2 Antecedente nacional	12
2.3 Antecedente local.....	12
2.4 Marco referencial.....	13
3. Diseño de Investigación	19
4. Estrategia de Intervención	21
5. Conclusiones y recomendaciones	24
6. Lista de referencias	25

LISTA DE FIGURAS

pág.

Figura 1. Esquema ruta de intervención.....	21
---	----

LISTA DE TABLAS

pág.

Tabla 1. Número de estudiantes por curso, Institución Educativa Rosalía Suárez	20
Tabla 2. Actividad 1 “Socializando la diversidad”	21
Tabla 3. Actividad 2 “Todos somos uno”	22
Tabla 4. Actividad 3 “Descubriendo personajes”	23
Tabla 5. Actividad 4 “Gallinita ciega”	23

1. Problema

La educación es un derecho universal que permite la transmisión de principios y costumbres comunes de una población de generación en generación; este derecho ha sido reconocido por diversas naciones del mundo, expresando su aceptación mediante el Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales expedida por Naciones Unidas en 1966 señalando en su artículo 13 lo siguiente:

“Los Estados partes en el presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la educación. Convienen en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Convienen asimismo en que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre, favorecer la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y entre todos los grupos raciales, étnicos o religiosos, y promover las actividades de las Naciones Unidas en pro del mantenimiento de la paz” (Naciones Unidas, 1976).

El citado pacto fue aceptado y ratificado por el Estado colombiano, plasmándolo en la Constitución Política de Colombia en el artículo 67, en el cual se declara que la educación es un derecho de la persona, delegando en la familia, la sociedad y el Estado la responsabilidad de la educación (Constitución Política de Colombia, 1991).

Si bien es cierto que la educación no se encuentra consagrada como un derecho civil y político – derechos fundamentales – en la Constitución Política de Colombia de 1991, es claro que el no cumplimiento de este derecho vulneraría otros considerados fundamentales, como son: la

dignidad humana, libre desarrollo de la personalidad, libertad de escoger profesión u oficio, trabajo etc; toda vez que la educación es el instrumento para alcanzar el goce de estos, convirtiendo entonces a la educación en un elemento esencial y necesario que tendría conexidad con los derechos fundamentales.

En ese orden de ideas, y teniendo en cuenta la necesidad fundamental del derecho a la educación, se deben ser llevados a los niños, niñas y adolescentes conforme lo dispone el artículo 44 de la Constitución Política de Colombia que expresa:

“Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión” (Constitución Política de Colombia, 1991).

Es así como es deber fundamental del Estado facilitar las herramientas necesarias para un efectivo disfrute y goce del citado derecho; elementos que permitan la inclusión de todos los niños, niñas y adolescentes.

En ese sentido se debe hacer énfasis en emplear métodos y programas que incluyan a las poblaciones más vulnerables a saber, población desplazada, población emergente de violencia, población con discapacidad etc.

Esta última población con discapacidad, requiere de múltiples herramientas que permitan incluir a los niños, niñas y adolescentes con discapacidad, eliminando todas las barreras y desigualdades en el campo educativo.

Por ello se hace necesario conocer en los proyectos educativos institucionales PEI si se han incluido dichas herramientas, específicamente en el área de la lúdica, toda vez que esta permitiría desarrollar en el niño, niña y adolescente funciones cognitivas, psicomotoras, culturales, sociales etc.

Cabe recordar que la lúdica según Córdoba, Lara, & García (2017) se entiende “...como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa una manera holística la vida del ser humano; en otras palabras, es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.”, siendo entonces claro que su implementación puede generar mayor comprensión para los educandos.

No obstante, en Colombia pareciera que los conceptos se integran en los PEI, pero no se practican, quedando solo en el papel; lo cual se evidencia con la falta de eliminación de barreras para los niños, niñas y adolescentes con discapacidad, verbigracia; las zonas de juegos institucionales, las aulas etc.

Es así como surge la presente investigación, que tiene como finalidad analizar la puesta en marcha de los PEI en la implementación de la lúdica como modelo educativo para los niños con discapacidad con las herramientas necesarias para su ejecución.

Por lo anterior se ha dispuesto el análisis del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integra a la población con discapacidad.

1.1 Pregunta problema

¿El juego es una estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integra a los estudiantes con discapacidad?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Analizar al juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integre a los estudiantes con discapacidad.

1.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el modelo educativo en el área de la lúdica establecido en el PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín.
- Proponer al juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín para que integre a los estudiantes con discapacidad.

1.3 Justificación

La importancia del desarrollo del presente estudio radica en el aporte que puede llegar a tener y el impacto a generar mediante la inclusión del juego como estrategia lúdica en el PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín para integrar a los estudiantes con discapacidad.

Todo ello con el fin de garantizar el aprendizaje y la integración de los estudiantes en con discapacidad en cada una de las actividades académicas haciendo uso de la lúdica.

2. Antecedentes y marco teórico

2.1 Antecedente internacional

En el año 2013 el Doctor en Pedagogía de la Universidad Complutense de Madrid España Del Toro (2013) llevó a cabo el estudio titulado “El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad” el objetivo principal se centra en realizar un recorrido por las funciones del educador social y reflexionar sobre la importancia de la utilización del juego en personas con discapacidad todo ello en el ámbito de la animación sociocultural, el ocio y el tiempo libre.

El autor propone al juego como herramienta que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales, además es una herramienta que posibilita el aprendizaje del niño con discapacidad ya que parte de su propia experiencia. Así mismo el juego ofrece la ventaja de partir de la propia experiencia del niño siendo esta una herramienta que genera motivación y placer, facilita el aprendizaje, mejora el auto concepto y la integración social, es por ello que el juego es considerado un mecanismo ideal para trabajar con personas con necesidades educativas especiales (Del Toro, 2013).

De este estudio, Del Toro (2013) concluye que el juego es una herramienta interesante que puede servir al educador social en su trabajo diario y que la población de alumnos con discapacidad precisa de estructuras fuera de los ámbitos de la escuela y la familia para mejorar su calidad de vida. También es importante considerar que la respuesta desde la animación sociocultural y los programas de ocio y tiempo libre deben contemplar un modelo lúdico que aporte experiencias en la vida del niño con discapacidad.

2.2 Antecedente nacional

La estudiante Corredor (2017) de la Especialización en el Arte en los Procesos de Aprendizaje llevó a cabo el estudio titulado “La lúdica y las técnicas plásticas: Una estrategia pedagógica que guía y motiva el aprendizaje en estudiantes con discapacidad cognitiva del Grado Quinto de la Básica Primaria” el cual tiene por objetivo incentivar el desarrollo y aumento constante de competencias en estudiantes con discapacidad cognitiva; esto debido a que la autora considera que los estudiantes son incorporados a sistemas de educación formal, en instituciones públicas o privadas; buscando que desde allí, se desarrollen procesos relevantes para su desarrollo integral. Y es por ello que plantea una estrategia de orden lúdico para facilitar y motivar la labor docente de Básica Primaria y promover ambientes de aprendizaje favorables a los estudiantes con discapacidad cognitiva (Corredor, 2017).

La propuesta pedagógica producto de este estudio llamada *Jugando y creando, mis habilidades estoy desarrollando* se basa en actividades tales como: “los colores”, “los animales”, “medios de transporte”, “objetos de la clase, los tamaños”, “contemos hasta 5”, “forma geométricas”, “las líneas curvas y rectas”, “animales aéreos, terrestres y acuáticos”, “los sentidos”, “mi cuerpo: cabeza tronco y extremidades” y “las plantas”. Esta propuesta hace referencia a acciones que dejan ver como los estudiantes progresivamente encuentran en el aprendizaje la experiencia que potencializa sus habilidades motoras, sociales, intelectuales y familiares.

2.3 Antecedente local

En el año 2015 los estudiantes Córdoba, Marín, & Pérez (2015) en la ciudad de Medellín quienes cursaron la especialización en pedagogía de la Lúdica en la Universidad “Los Libertadores”, en su estudio titulado “Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la

Lúdica” abordaron la problemática referente a cómo fortalecer los procesos formativos de las diversas áreas del currículo escolar en los estudiantes de básica primaria a partir de estrategias lúdico pedagógicas. Para el desarrollo de este estudio hacen uso de la IAP (Investigación – Acción – Participación) dirigido a estudios sobre realidades humanas. La población objeto de investigación estuvo compuesta por alumnos de grado 3° de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, ubicada en el Barrio San José Obrero del municipio de Bello.

Para el estudio se realizaron observaciones a los estudiantes en el desarrollo de diversas clases en la jornada escolar. Los autores principalmente concluyen que fue posible reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdicas para mejorar las metodologías de trabajo en el aula. Así mismo la implementación de estrategias permitió a los docentes corroborar que es posible la enseñanza jugando porque los estudiantes tienen el contacto con objetos de aprendizaje y están bajo la dirección del docente. Las actividades lúdicas que se realizaron con los estudiantes sirvieron para fomentar y mejorar la comunicación entre los niños y niñas.

2.4 Marco referencial

A continuación se presentan diferentes teorías que los autores han venido proponiendo a través del tiempo respecto al juego

“El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (Groos, 1902).

Para Piaget,

“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Piaget, 1954).

Así mismo Piaget (1954) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según Ruiz (2017), Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Otra de definición, se refiere que el “El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (Vigotsky, 1966).

Para Zapata (1990) “El juego es un elemento primordial en la educación escolar, los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa”. Este autor también considera que el juego explica un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, esto resulta ser un agente natural educativo.

Por su parte, Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan como por ejemplo los siguientes:

Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.

Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

Juegos organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

Juegos predeportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Dentro de las características y funciones del juego también se encuentran las siguientes (Ruiz, 2017):

- El juego es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano.
- Se debe entender el juego como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre.
- El juego es además un fin en sí mismo.
- El juego surge de manera voluntaria y libre.
- El juego implica actividad.
- Se debe considerar el juego como una actividad seria.
- Tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje.
- El juego tiene una función de adaptación afectivo-emocional.

La lúdica según Posso, Sepúlveda, Navarro, & Laguna (2015) es una actividad complementaria del desarrollo del ser humano que le da sentido a la vida y la enriquece diariamente, considera que es una manera de vivir la cotidianidad, es decir, de sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, relaciones y el sentido del humor en las personas.

Al respecto se tienen en cuenta las siguientes consideraciones.

“la lúdica se debe comprender como parte esencial del ser humano; un ser dinámico, creativo, imaginativo, que recrea todos los aspectos a través de formas simbólicas como el arte y la cultura” (Arias, 2017).

Así mismo Arias (2017) afirma que el fenómeno lúdico no solo debe ser asociado al “juego de niños” este aparece en todas las etapas de evolución del ser humano, la hermenéutica de lo lúdico parte de lo simbólico para expresar diferentes emociones y situaciones del ser humano.

Dentro de los principios de la lúdica se encuentran los siguientes (Arias, 2017):

- Principio de fantasía: creación, transformación, imaginación y ficción.
- Principio de placer: sensación, sentimiento y satisfacción del organismo.
- Principio de identidad: reconocimiento de sí mismo, del o, sentido de pertenencia e identidad.
- Principio de alteridad: relación del sujeto con el mundo exterior y los contextos socioculturales.

También es importante tener en cuenta que el aprendizaje lúdico debe tener características que formen un sujeto que desarrolle conocimientos y competencias que le permita desenvolverse en el contexto actual lleno de retos y problemáticas a las que se les debe dar solución en el ámbito académico y personal (Arias, 2017).

Arias (2017) formula las siguientes características del aprendizaje lúdico:

- Dinámico: el que aprende está en constante actividad.
- Continuo: el aprendizaje se da desde el inicio de la vida.
- Global: el aprendizaje incluye aspectos motores, emocionales y mentales.
- Personal: ninguna persona puede aprender por otra.
- Gradual: es una operación creciente y compleja.

Frente a la situación de los niños con capacidades diferentes, se estima que aproximadamente 150 millones de niños en todo el mundo viven con una discapacidad y que el 80% de ellos se encuentra en países en vías de desarrollo. En la mayoría de los casos, estos niños no reciben el tratamiento que necesitan y muchos son discriminados.

La Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, adoptada en el año 2006, define así la discapacidad:

“Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, éstas puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad y en igualdad de condiciones con las demás” (Humanium, 2006).

Los niños con discapacidad son iguales al resto de los niños de acuerdo con la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), los menores con discapacidad poseen los mismos derechos que cualquier otro niño. Tienen derecho a la no discriminación, derecho a la educación, derecho al ocio, derecho a la opinión (Humanium, 2006).

La educación inclusiva pondrá más alto el listón de la calidad de los sistemas educativos, por medio de estrategias que atiendan a los estilos de aprendizaje evidentemente diversos de todos los estudiantes, y que se acomoden a las necesidades específicas de algunos de ellos. También deben servir para llegar a otros grupos de niños marginados y para garantizar la inclusión de todos ellos (Compañía Mundial por la Educación & HANDICAP International, 2016). Es por ello que la creación de sistemas de educación inclusiva es fundamental para lograr una mejor calidad educativa y realizar los derechos humanos de todos los niños.

3. Diseño de Investigación

El presente estudio es de tipo descriptivo, mediante el cual se busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre las variables a las que se refieren (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Será de tipo descriptivo porque recolectará toda la información posible acerca del juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integre a la población en situación de discapacidad.

La información obtenida requiere para su mayor comprensión ser interpretada, es por ello que para esta investigación se decidió implementar el método analítico, mediante el cual se podrán transformar pensamientos implícitos en explícitos y ello ayudará a ampliar más los horizontes del conocimiento.

El enfoque del estudio es cualitativo, utiliza las descripciones y las observaciones, razón por la cual las hipótesis e interrogantes que surgen mediante las diversas fases investigativas se desarrollan dentro de eventos interpretativos; en las respuestas a ciertos interrogantes y en el de teorías. El propósito con este enfoque según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) consiste en “reconstruir” la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido y así analizar la implementación de prácticas ya establecidas o por establecer en un sistema de valores, principios y leyes.

La población a estudiar está compuesta por los estudiantes del Colegio Rosalía Suárez de Medellín. Y la muestra objeto de estudio se centra en los estudiantes de preescolar a quinto de este Colegio especialmente los alumnos con discapacidad.

Tabla 1. Número de estudiantes por curso, Institución Educativa Rosalía Suárez

CURSO	Número de grupos	Total estudiantes por curso
Preescolar	3 grupos	96 estudiantes
Primero	3 grupos	142 estudiantes
Segundo	3 grupos	122 estudiantes
Tercero	3 grupos	135 estudiantes
Cuarto	4 grupos	121 estudiantes
Quinto	3 grupos	160 estudiantes

En preescolar y primaria en total hay 68 estudiantes diagnosticados con discapacidad, actualmente hay pendientes 30 estudiantes por diagnosticar.

La muestra está compuesta por los 776 alumnos de preescolar y primaria, con ellos se llevarán a cabo las actividades propuestas. Para la evaluación de estas actividades se utilizarán las rubricas que aparecen en los anexos.

El presente proyecto se relaciona con la línea de investigación denominada “Desarrollo Humano Integrador en el Contexto Social Colombiano”, toda vez que la investigación pretende analizar las debilidades y oportunidades existentes en los proyectos educativos a investigar, determinando la injerencia sobre la población educativa en situación de discapacidad frente a su desarrollo cognitivo, social, físico, intelectual, relacional entre otros aspectos, que permitirán conocer si la implementación del modelo educativo en el área de la lúdica tan anunciado por la sociedad, familia y Estado ha causado el impacto esperado, esto es; alcanzando las metas comunes para los niños, niñas y adolescentes en situación de discapacidad.

4. Estrategia de Intervención

4.1 Título de la estrategia: “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”

4.2 Esquema de ruta de intervención

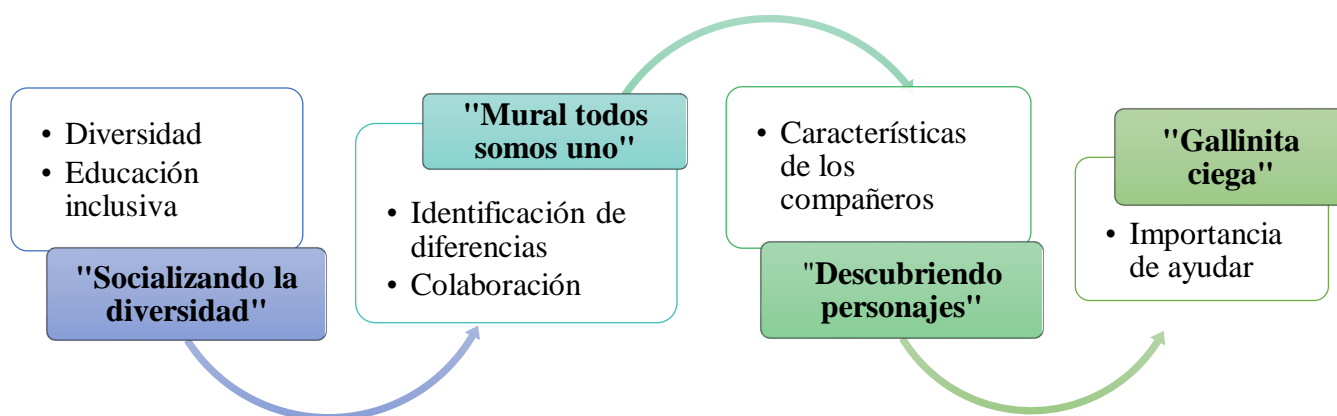


Figura 1. Esquema ruta de intervención

4.3 Plan de acción

Tabla 2. Actividad 1 “Socializando la diversidad”

Título: “Socializando la diversidad”	
Responsable	Docentes de sociales.
Objetivo	Identificar los conceptos referentes a la educación inclusiva.
Duración	2 horas.
Desarrollo de la actividad	El docente explicará temas referentes a la diversidad, el respeto a los compañeros, concepto e importancia de la inclusión, valores y prácticas inclusivas.

	<p>Posteriormente en parejas, los estudiantes deberán escribir en ficha bibliográficas sus compromisos para ayudar a los compañeros con discapacidad.</p> <p>Finalmente los estudiantes pegarán en un lugar del aula de clase las fichas bibliográficas y explicarán los compromisos que crearon.</p>
Recursos	Libros, tablero, marcadores

Fuente: propia

Tabla 3. Actividad 2 “Todos somos uno”

Título: “Mural todos somos 1”	
Responsable	Docentes de ética u otra materia.
Objetivo	Identificar y reconocer las diferencias presentes en cada uno de los niños, con el fin de resaltar la importancia que tienen ellos para el grupo y los tipos de ayudas o colaboración que pueden ofrecerles.
Duración	2 horas.
Desarrollo de la actividad	<p>En el aula de clase, se realizará un círculo para que los estudiantes armen el mural con imágenes que les permitan explicar las diferencias referentes a nacionalidad, género, color, religión, dificultades sensoriales, dificultades para movilizarse, para jugar y demás que se presenten en el grupo.</p> <p>Inicialmente cada uno de los estudiantes tendrá la oportunidad de pegar una imagen y escribirá la ayuda o colaboración que ofrecería.</p> <p>Finalmente, el docente realizará una interpretación de todas las imágenes que se encuentran en el mural y destacará la importancia de su desarrollo.</p>
Recursos	Pliegos de cartulina o papel kraft, marcadores, recortes, revistas.

Fuente: propia

Tabla 4. Actividad 3 “Descubriendo personajes”

Título: “Descubriendo personajes”	
Responsable	Docentes de artes.
Objetivo	Reconocer las características principales de los compañeros de clase.
Duración	3 horas.
Desarrollo de la actividad	<p>Inicialmente cada uno de los estudiantes realizará una máscara teniendo en cuenta que no puede ser vista por sus compañeros.</p> <p>Posteriormente todos los estudiantes ingresaran al aula de clase. Cada uno de los estudiantes dirán características sobre sí mismos y los compañeros deben adivinar de cual estudiante se trata</p>
Recursos	Cartulina, colores, marcadores, escarcha, colbón, caucho.

Fuente: propia

Tabla 5. Actividad 4 “Gallinita ciega”

Título: “Gallinita ciega”	
Responsable	Docentes de ética u otra materia.
Objetivo	Destacar la importancia de ayudar al compañero.
Duración	3 horas.
Desarrollo de la actividad	<p>En el aula de clase se realizará una mesa redonda.</p> <p>Posteriormente se elegirá a un estudiante y se le vendaran los ojos, mientras que otro estudiante esconderá un objeto dentro del aula.</p> <p>Los demás estudiantes por turnos, darán indicaciones para que el estudiante pueda encontrar el objeto.</p>
Recursos	Venda para ojos y objeto para esconder.

Fuente: propia

Las evaluaciones de las actividades se encuentran en los anexos.

5. Conclusiones y recomendaciones

- Respecto al primer objetivo específico, se concluye que el modelo educativo estipulado en el PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín, contempla actividades lúdicas dentro de la gestión comunitaria en el desarrollo de actividades deportivas, pero no en el desarrollo de actividades académicas que se lleven a cabo en las aulas con todos los estudiantes de cada curso.

Así mismo, se evidencia que los proyectos lúdicos en dicha institución se han diseñado entorno al aprovechamiento del tiempo libre, según lo estipula la Ley 1029 de 2006 en lo concerniente a torneos deportivos, torneo de ajedrez, práctica de la educación física y los deportes, también se tiene en cuenta que los responsables de tales actividades únicamente son docentes de educación física.

- Mediante el desarrollo del objetivo específico dos, se propone al juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín, se considera importante para poder realizar e implementar la estrategia titulada “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”, en cada uno de los cursos de preescolar a quinto de primaria, todo ello con el fin último de integrar a los estudiantes con discapacidad en el desarrollo de actividades académicas en áreas como sociales, ética, artes entre otras.

Con dichas actividades se desarrollarán contenidos sobre la diversidad, educación inclusiva, identificación de diferencias, la importancia de la colaboración, características de sus compañeros y la importancia de ayudar. Estas actividades como cualquier otra actividad académica deberán ser evaluadas y cada docente encargado destacará la importancia de su desarrollo y de la enseñanza que de ellas se derivan.

6. Lista de referencias

- Arias, M. (2017). Unidad 1 - Concepciones sobre lúdica. En *Lúdica y didáctica*. Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Compañía Mundial por la Educación & HANDICAP International. (2016). *La educación inclusiva para niños con discapacidad*. Obtenido de <https://discapacidadcolombia.com/index.php/articulos-discapacidad/educacion-inclusiva>
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 44*. Legis.
- Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 67*. Legis.
- Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). The game as a fun strategy for the inclusive education of good living. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
- Córdoba, N., Marín, M., & Pérez, O. (2015). *Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/453/C%c3%b3rdobaDeG%c3%b3mezNoraElenapdf.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Corredor, P. (2017). *La lúdica y las técnicas plásticas: Una estrategia pedagógica que guía y motiva el aprendizaje en estudiantes con discapacidad cognitiva del Grado Quinto de la Básica Primaria*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1243>
- Del Toro, V. (2013). El juego como herramienta educativa del educaros social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad. *Revista de Educación Social*(16). Obtenido de

<http://riberdis.cedd.net/bitstream/handle/11181/4025/El%20juego%20como%20herramienta%20educativa.pdf?sequence=1&rd=0031624829748588>

Díaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Gymnos.

Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Paris: Alcán Éditeur.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.

Humanium. (2006). *Niños discapacitados*. Obtenido de La situación de los niños con capacidades diferentes: <https://www.humanium.org/es/ninos-discapacitados/>

Naciones Unidas. (1976). *Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales*. Obtenido de Parte III Artículo 13: <https://www.ohchr.org/SP/ProfessionalInterest/Pages/CESCR.aspx>

Piaget, J. (1954). Discours du directeur du Bureau international education. En *En J. Piaget, Dix-septième Conférence internationale de l'instruction publique: procès-verbaux et recommandations*. Ginebra.

Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 21, 163-174.

Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo del niño en Educación Infantil*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

Vigotsky, L. (1966). Función del juego en el desarrollo mental del niño. *Voprosy psikhologii*, 6, 62-76.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Pax.

ANEXOS

Formato Evaluación Actividad 1

Nombre del proyecto: “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”.					
Docentes encargados: Docentes de sociales.					
Contenidos: Diversidad, Educación inclusiva.					
Objetivo: Identificar los conceptos referentes a la educación inclusiva.				SI	NO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN		
“Socializando la diversidad”	Explicación de temas por parte del docente. En parejas de estudiantes escribir compromisos para ayudar. Pegar los compromisos en lugar visible y explicar.	Libros, tablero, marcadores	Trabajo en equipo		
			Pensamiento crítico		
			Reflexión		

Formato Evaluación Actividad 2

Nombre del proyecto: “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”.					
Docentes encargados: Docentes de ética u otra materia.					
Contenidos: Identificación de diferencias, colaboración.					
Objetivo: Identificar y reconocer las diferencias presentes en cada uno de los niños, con el fin de resaltar la importancia que tienen ellos para el grupo y los tipos de ayudas o colaboración que pueden ofrecerles.				SI	NO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN		
“Mural todos somos uno”	Armar mural para explicar las diferencias de los integrantes del grupo. Interpretar la importancia del desarrollo del mural.	Pliegos de cartulina o kraft, marcadores, recortes, revistas.	Trabajo en equipo		
			Pensamiento crítico		
			Reflexión		

Formato Evaluación Actividad 3

Nombre del proyecto: “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”.					
Docentes encargados: Docentes de artes.					
Contenidos: Características de compañeros.					
Objetivo: Reconocer las características principales de los compañeros de clase.				SI	NO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN		
“Descubriendo personajes”	Elaboración de máscara. Auto descripción por parte de cada alumno. Adivinar quién es cada uno de los estudiantes.	Cartulina, colores, marcadores, escarcha, colbón, caucho.	Trabajo individual		
			Pensamiento crítico		
			Reflexión		

Formato Evaluación Actividad 4

Nombre del proyecto: “El juego como oportunidad de inclusión a los estudiantes con discapacidad”.					
Docentes encargados: Docentes de ética u otra materia.					
Contenidos: Importancia de ayudar.					
Objetivo: Destacar la importancia de ayudar al compañero.				SI	NO
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN		
“Gallinita ciega”	Vendar los ojos de estudiantes escogidos al azar. Esconder objeto. Los demás estudiantes ayudaran a sus compañeros a encontrar el objeto por medio de indicaciones.	Vendas para ojos, objeto para esconder	Trabajo en equipo		
			Pensamiento crítico		
			Reflexión		